

E-MOTION

SCENARIO

E-motion takes place in the sub-atomic world where particles can be brought into existence, accelerated, collided and destroyed. Strange elastic bonds can form between particles and complex lattices will block your path. But beware: nothing is stable in this strange world, and only the most experienced and expert nuclear pilots can prevent particle melt-down.....

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette: Press SHIFT and RUN/STOP keys together and press RETURN. Press PLAY on the cassette recorder.

CBM 64/128 Disk: Type LOAD "",8,1 and press RETURN. Game will load and run automatically.

SPECTRUM Cassette: Type LOAD "" and press ENTER. Press PLAY on the cassette recorder.

AMSTRAD Cassette: Press CTRL and SMALL ENTER keys then press PLAY on the cassette recorder.

AMSTRAD Disk: Type RUN "DISK" and press ENTER. Game will load and run automatically.

ATARI ST & CBM AMIGA: Virus precaution: switch off your computer and wait 10 seconds. With the game disk in drive A or dF0, switch the computer on. The game will load and run automatically. When the music starts, the loading is complete.

PC: Insert the game disk into drive A: Type A: and press RETURN to set the drive and then type EMOT at the prompt followed by a space and one of the following options: C = CGA, E = EGA, T = TGA, V = VGA.

You must specify one of these graphics modes when loading the game. Additionally the following option keys are available. Q for no sound effects or music.

A for Ad Lib support (An Ad Lib card must be connected and the Ad Lib drivers included with your Ad Lib card already loaded before you start loading E-motion).

To install on a hard disk, copy all the files into a folder on the hard disk, but the original floppy disk must be present both for copy protection and (on the ST & Amiga only) because the high scores can only be saved to the original game disk.

GAMEPLAY

E-motion gives you control of a ship which can be rotated left and right, and moved in the direction it is currently facing. The ship is used to push coloured spheres around the screen and each sphere may be one of three different colours (contain one of three different shapes). At the start of a level, these spheres pulsate slowly, but as the levels progress they pulsate faster and faster until finally they explode. Every time a sphere explodes, energy is lost (indicated by a bar at the top of the screen). When the energy bar reduces to zero, a life is lost, when all lives are lost the game is over. The strategy is to avoid the exploding spheres by pushing two spheres of the same colour (same shape) together, whereby they'll both disappear harmlessly. If you should accidentally push two differently coloured (different shaped) spheres together, a small pod is formed. Initially this can be picked up for an energy recharge, but if left alone for too long it grows into a new full-sized sphere, which must itself then be disposed of. The level finishes when there are no spheres left on screen. If there is only one sphere left on screen then obviously it cannot be disposed of by pushing it into another one, so it explodes immediately, to finish the level.

To complicate your progress, there are pipes scattered around the screens which both your ship and the spheres will bounce off. On some levels spheres are joined by elastic bonds which means that to push one around will result in it dragging other spheres (or even your ship) with it. Most levels have all the spheres that you need to finish, but a few higher levels leave some of them out which forces you to make new spheres by pushing different coloured ones together.

Every fourth level is a bonus level where you have the chance to score bonus points but you cannot lose a life. There are three different types of bonus level and each one contains instructions as to what must be done to score points.

There are 50 levels in all and upon completion of all levels comes the congratulations sequence.

There are 5 secret bonuses to be discovered throughout the game. When each one is found, a message flashes up at the end of the level it was found on.

GETTING STARTED

E-motion requires a colour monitor and is best played with a joystick (though the keyboard can be used). When the game has loaded, the title screen is displayed, followed by the high score page and then a demo mode. Watching the demo mode will give you an idea of what to expect when you start a game. Press the FIRE button to take you to the opening menu, where you can preset all of your options.

MODE: NORMAL, PRACTICE OR DEMO

NORMAL MODE: play the game. PRACTICE MODE: try the first five levels but without the balls ever exploding. DEMO MODE: runs the same demo sequence which is seen in the attract mode.

PLAYERS: ONE OR TWO

E-motion can be played by two players simultaneously, each controlling their own ship. Both players must co-operate to finish a level. The players share one joint score.

JOYSTICK/KEYBOARD CONTROLS

These can be set according to preference. Note: On the Atari ST, playing a two player game with both players on the keyboard will be restricted because only two keys can be detected at once.

CONTROL MODE: NORMAL OR ALTERNATIVE

The mode that most people will recognise at once is the left-right-thrust mode used as a default. As an alternative, though, there is another mode where left and right work as normal but up accelerates and down brakes.

ROTATION SPEED: FAST OR SLOW

If you find it difficult to control your ship, try adjusting your rotation speed to slow instead. The ship will then rotate at half speed.

After selecting your options, press FIRE to start the game. Your preferences are remembered for the rest of the session, so you can go straight past the menu by pressing FIRE twice in succession from the title page.

CONTROLS

CBM 64 SPECTRUM AMSTRAD ATARI ST/AMIGA /IBM PC

PLAYER 1

UP	W	Q	Q	W
DOWN	X	A	A	X
LEFT	A	Z	Z	A
RIGHT	S	X	X	S
FIRE	SPACE	C	C	SPACE

PLAYER 2

UP	I	P	P	↑ or 8
----	---	---	---	--------

DOWN	,	L	L	↓ or 2
------	---	---	---	--------

LEFT	K	B	B	← or 4
------	---	---	---	--------

RIGHT	L	N	N	→ or 6
-------	---	---	---	--------

FIRE	RETURN	M	M	0 numeric keypad
------	--------	---	---	------------------

GENERAL

PAUSE	P	H	H	P
-------	---	---	---	---

QUIT	CBM KEY	F&G	ESC	ESC
------	---------	-----	-----	-----

SAVE

GAME	D			
------	---	--	--	--

RESTORE

SAVED	R			
-------	---	--	--	--

SOUND

EFFECTS	ON/OFF			
---------	--------	--	--	--

ON/OFF

			F9	
--	--	--	----	--

CONTROL MODE 1

UP	FLIP	THRUST	DECELERATE	
DOWN	FLIP	ROTATE LEFT	ROTATE LEFT	
LEFT	ROTATE LEFT	ROTATE RIGHT	ROTATE RIGHT	
RIGHT	ROTATE RIGHT	THRUST	FLIP	

CONTROL MODE 2

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

</td

E-MOTION

SCENARIO

E-motion se déroule dans l'univers des atomes où les particules peuvent être créées, accélérées, heurtées et détruites. D'étranges liens élastiques peuvent se former entre les particules, et des treillis complexes vous bloqueront le chemin. Mais attention: rien n'est stable dans ce monde étrange et seuls les pilotes experts en nucléaire les plus expérimentés peuvent empêcher la fonte des particules ...

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 Cassette: Appuyez en même temps sur les touches SHIFT et RUN/STOP et appuyez sur RETURN. Appuyez sur PLAY sur le lecteur de cassettes.

CBM 64/128 Disque: Tapez LOAD "", 8,1 et appuyez sur RETURN. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

SPECTRUM Cassette: Tapez LOAD "" et appuyez sur ENTER.

Appuyez sur PLAY sur le lecteur de cassettes.

AMSTRAD Cassette: Appuyez sur les touches CTRL et PETIT ENTER, puis appuyez sur PLAY sur le lecteur de cassettes.

AMSTRAD Disque: Tapez RUN/DISK et appuyez sur ENTER.

Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

ATARI ST & CBM AMIGA: Par mesure de précaution anti-virus, éteignez votre ordinateur et attendez 10 secondes. Avec le disque de jeu dans le lecteur A ou DF0, rallumez l'ordinateur. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Le commencement de la musique indique que le chargement est terminé.

PC: Insérez le disque de jeu dans le lecteur A; Tapez A: et appuyez sur RETURN pour déterminer le lecteur, puis, à l'incitation, tapez EMOT suivi d'une espace et de l'une des options suivantes: C = CGA, E = EGA, T = TGA, V = VGA.

Vous devez spécifier l'un de ces modes graphiques lorsque vous chargez le jeu. De plus, les touches des options suivantes sont disponibles:

Q Sans effets sonores ni musique.

A Soutien Ad Lib (il faut relier une carte Ad Lib à l'ordinateur et les programmes Ad Lib inclus dans votre carte Ad Lib doivent être déjà chargés avant que vous ne commençiez à charger E-motion).

Pour installer le jeu sur un disque dur, copiez tous les fichiers sur un dossier du disque dur, mais la disquette originale doit être présente à la fois pour la protection de copie (et seulement sur ST & Amiga) parce que les meilleurs scores ne peuvent être sauvegardés que sur la disquette originale.

LE JEU

E-motion vous donne le contrôle d'un vaisseau que vous pouvez faire tourner à gauche et à droite et avancer dans la direction dans laquelle il est orienté. Le vaisseau sert à pousser des sphères colorées autour de l'écran, et chaque sphère peut être de trois couleurs différentes (ou des 3 formes différentes possibles). Au début d'un niveau, ces sphères émettent des pulsations lentes, mais à mesure que l'on gravit les niveaux, elles émettent des pulsations de plus en plus rapides, jusqu'à finalement exploser. Chaque fois qu'une sphère explode, on perd de l'énergie (ce qui est indiqué par une barre en haut de l'écran). Lorsque la quantité d'énergie est réduite à zéro, vous perdez une vie, lorsque toutes les vies sont perdues, le jeu est terminé. La tactique consiste à éviter l'explosion des sphères en poussant deux sphères de la même couleur (ou de forme similaire) l'une contre l'autre; de cette façon, elles disparaissent toutes les deux de manière inoffensive. Si, par erreur, vous poussiez deux sphères de couleurs (ou de forme différente) différentes l'une contre l'autre, une petite capsule se forme. Au début, elle peut être ramassée et servir de recharge d'énergie, mais si elle reste isolée trop longtemps, elle se transforme en une nouvelle sphère de grande taille, dont il faudra se débarrasser. Le niveau est terminé lorsqu'il n'y a plus de sphères sur l'écran. S'il ne reste qu'une seule sphère sur l'écran, on ne peut évidemment pas la détruire en la poussant contre une autre sphère, elle explose donc immédiatement pour terminer le niveau.

Pour compliquer votre tâche, il y a des tuyaux répartis sur les écrans, sur lesquels votre vaisseau comme les sphères rebondissent. Sur certains niveaux, les sphères peuvent être relâchées par des liens élastiques, ce qui signifie que si vous poussiez l'une d'entre elles, vous entraînerez d'autres sphères (ou même votre vaisseau) avec elle. La plupart des niveaux renferme toutes les sphères dont vous avez besoin pour terminer, mais sur certains niveaux supérieurs, certaines sphères isolées restent, ce qui vous oblige à créer de nouvelles sphères en poussant différentes sphères colorées les unes vers les autres.

Tous les 4 niveaux, vous avez un niveau 'bonus': vous avez la possibilité de marquer des points de bonus malgré ce que vous pouvez perdre de vie. Il y a trois types de niveau 'bonus' et chacun contient des instructions sur ce qui doit être fait pour marquer des points.

Il y a 50 niveaux en tout et lorsque tous les niveaux sont terminés vient la séquence des félicitations.

Il y a 5 bonus secrets à découvrir pendant le jeu. Lorsqu'un bonus est découvert, un message clignote à la fin du niveau sur lequel il a été trouvé.

POUR COMMENCER

E-motion nécessite un moniteur couleur et il est préférable de jouer avec un joystick (bien que le clavier puisse être utilisé). Lorsque le jeu est chargé, l'écran des titres apparaît, suivi par la page des meilleurs scores, puis d'un mode démonstration. En regardant le mode démonstration, vous aurez une idée de ce à quoi il faut s'attendre lorsque vous commencerez un jeu. Appuyez sur le bouton FEU pour aller au menu de départ, où vous pouvez pré-établir toutes les options.

MODE: NORMAL, ENTRAINEMENT OU DÉMONSTRATION

MODE NORMAL: pour jouer un jeu. **MODE ENTRAINEMENT:** pour vous entraîner sur les cinq premiers niveaux mais sans que les sphères n'exploser. **MODE DÉMONSTRATION:** pour obtenir la même séquence de démonstration que précédemment.

JOUEURS: UN OU DEUX

E-motion peut être joué à deux joueurs simultanément, chacun d'eux contrôlant son propre vaisseau. Les deux joueurs doivent coopérer pour terminer un niveau. Les joueurs partagent un score commun.

COMMANDES JOYSTICK/CLAVIER

Ceci peut être établi selon votre préférence. Remarque: sur Atari ST, si vous jouez à deux avec les deux joueurs sur clavier, le jeu sera limité car l'ordinateur ne peut répondre immédiatement qu'à deux touches.

MODE CONTRÔLE: NORMAL OU ALTERNATIF

Le mode reconnaît immédiatement par la plupart des gens est le mode poussée-droite-gauche utilisé par défaut. Comme alternative, cependant, il y a un autre mode, dans lequel gauche et droite fonctionnent comme en mode normal, mais haut permet d'accélérer et bas de freiner.

VITESSE DE ROTATION: RAPIDE OU LENTE

S'il vous semble difficile de contrôler votre vaisseau, essayez d'ajuster votre vitesse de rotation à LENTE. Le vaisseau tournera alors à une vitesse deux fois plus faible.

Après avoir sélectionné vos options, appuyez sur FIRE pour commencer le jeu. Vos choix sont gardés en mémoire jusqu'à la fin de la session, vous pouvez donc passer directement le menu en appuyant deux fois sur FEU après la page des titres.

COMMANDES

	CBM 64	SPECTRUM	AMSTRAD	ATARI ST/AMIGA	IBM PC
--	--------	----------	---------	----------------	--------

JOUEUR 1					
HAUT	W	Q	Q	W	
BAS	X	A	A	X	
GAUCHE	A	Z	Z	A	
DROITE	S	X	X	S	
FEU	ESPACE	C	C	ESPACE	

JOUEUR 2					
HAUT	I	P	P	↑ ou 8 clavier numérique	
BAS	,	L	L	↓ ou 2 clavier numérique	
GAUCHE	K	B	B	← ou 4 clavier numérique	
DROITE	L	N	N	→ ou 6 clavier numérique	
FEU	RETURN	M	M	0 clavier numérique	

GENERAL					
PAUSE	P	H	H	P	
QUITTER	TOUCHE CBM	F & G	ESC		
SAUVEGARDER	D				

LE JEU	D				
REPRENDRE					
LE JEU	R				
SAUVEGARDE					

EFFETS SONORES MARCHÉ/ARRET			F9		
-----------------------------	--	--	----	--	--

MODE CONTRÔLE 1	MODE CONTRÔLE 2				
-----------------	-----------------	--	--	--	--

HAUT	VOLTE-FACE	PROPELLION			
BAS	ROTATION A GAUCHE	DECCELERATION			
GAUCHE	ROTATION A DROITE	ROTATION A GAUCHE			
DROITE	PROPULSION	ROTATION A DROITE			
FEU	VOLTE-FACE	PROPELLION			

SCORE

On vous accorde des points lorsque vous poussez des sphères les unes contre les autres: 200, 250 ou 300 points selon la couleur des sphères. A la fin de chaque niveau, un bonus de 500 points est accordé si aucune capsule n'est créée. Un bonus de 1000 points est accordé si aucune sphère n'explose pendant le niveau. On vous accorde une vie supplémentaire chaque fois que vous avez 20000 points.

E-motion fut conçu, élaboré et programmé par The Assembly Line. Illustrations supplémentaires par Blue Turtle. Conversions en 8-bits par The Code Monkeys. Soutien technique et administratif par U.S. Gold Ltd.

© & P 1990 U.S. Gold Ltd. Tous droits réservés.

Produit et distribué par U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

Le copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, diffusion, enregistrement public, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail et vente, non autorisés, sous tout système d'échange ou de ré-achat et sous toute forme, sont strictement interdits.

PER INIZIARE

E-motion nécessite un moniteur couleur et il est préférable de jouer avec un joystick (bien que le clavier puisse être utilisé). Lorsque le jeu est chargé, l'écran des titres apparaît, suivi par la page des meilleurs scores, puis d'un mode démonstration. En regardant le mode démonstration, vous aurez une idée de ce à quoi il faut s'attendre lorsque vous commencerez un jeu. Appuyez sur le bouton FEU pour aller au menu de départ, où vous pouvez pré-établir toutes les options.

E-MOTION

SCENARIO

E-motion si svolge nel mondo sub-atomico dove le particelle vengono fatte nascer, vengono accelerare, fatte entrare in collisione e distrutte. Strani legami elasticisi possono formare tra le particelle e complessi reticolli possono bloccarti la strada. Ma stai attento: niente è stabile in questo strano mondo, e solo il più navigato ed esperto dei piloti nucleari può impedire la fusione delle particelle...

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 Cassette: Premi contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP, poi premi RETURN. Premi PLAY sul registratore.

CBM 64/128 Dischetto: Batti LOAD "", 8,1 e premi RETURN. Il gioco si carica e gira automaticamente.

SPECTRUM Cassette: Batti LOAD "" e premi INVIO. Premi PLAY sul registratore.

AMSTRAD Dischetto: Batti RUN/DISK e premi INVIO. Il gioco si carica e gira automaticamente.

ATARI ST & CBM AMIGA: Precauzioni anti-virus: spegni il computer e aspetta per 10 secondi. Metti il dischetto del gioco nel drive A o diF0 e accendi il computer. Il gioco si carica e gira automaticamente. Quando inizia la musica, il caricamento è completato.

PC: Inserisci il dischetto del gioco nel drive A: Batti A: e premi RETURN per impostare il drive, poi, quando appare il sollecito, digita EMOT seguito da uno spazio e poi da una delle opzioni seguenti: C = CGE, E = EGA, T = TGA, V = VGA.

Quando carichi il gioco, DEVI specificare uno di questi moduli grafici. In aggiunta, sono disponibili i seguenti tasti di opzione.

Q per non avere aucun effet sonore ou musical.

A per supporto Ad Lib (Prima di iniziare a caricare E-motion, la scheda Ad Lib accusi alla scheda, devono essere già caricati).

Per installare su disco rigido, copia tutti i file in un folder sul disco rigido, ma il floppy originale deve essere presente sia per protezione sia (solo su ST e Amiga) perché i punteggi elevati possono essere salvati solo sul dischetto originale.

IL GIOCO

E-motion ti mette ai comandi di una nave che può essere ruotata a sinistra e a destra, e mossa nella direzione verso cui è rivolta. La nave si usa per spingere delle sfere colorate sullo schermo e ciascuna sfera può essere di uno di tre colori diversi (o tre forme diverse). All'inizio di un livello, queste sfere pulsano lentamente, ma col progredire dei livelli, pulsano sempre più velocemente fino ad esplodere. Ogni volta che una sfera esplode, si perde energia (indicata da una barra in alto sullo schermo). Quando la barra arriva a zero, perdi una vita. Quando hai perso tutte le vite, il gioco termina. La strategia è evitare le sfere che esplodono spingendo due sfere dello stesso colore (o della stessa forma) una contro l'altra. In questo modo, scomparo senza far danni. Se per caso spingi due sfere di colore diverso (o di forma diversa), quando s'incontrano rilasciano una piccola capsula. All'inizio questa può essere raccolta per ricaricare le energie, ma se la lasci stare troppo a lungo, cresce fino a diventare una sfera completa che devi poi eliminare. Se sullo schermo rimane solo una sfera, ovviamente non la puoi eliminare spingendola contro un'altra, per cui questa esplode immediatamente per terminare il livello.

Per rendere il tuo cammino ancora più complicato, sullo schermo sono sparsi dei tubi che sia la nave che le sfere urtano. Su alcuni livelli, le sfere possono essere collegate con bande elastiche, il che significa che quando vuoi spingere una sfera, questa si porta dietro le altre (o perfino la nave). Molti livelli hanno tutte le sfere che ti occorrono per finire, ma alcuni livelli superiori ne traslocano alcune, il che ti obbliga a fare delle nuove sfere spingendo colori diversi.

Ogni quarto livello ce n'è uno di premio in cui hai la possibilità di fare punti premio senza perdere nessuna vita. Ci sono tre diversi tipi di livello premio e ognuno contiene le istruzioni su cosa devi fare per segnare punti.

In tutto, ci sono 50 livelli e quando li hai completati arriva la sequenza di congratulazioni.

In più, nel gioco ci sono 5 premi segreti da scoprire. Ogni volta che ne scopri uno, un messaggio appare alla fine del livello dove l'hai trovato.

MODULO: NORMALE, ESECUTAZIONE O DIMOSTRAZIONE

Modulo normale: esegui il gioco. Modulo esecuzione: provi i primi cinque livelli ma senza esplosione delle sfere. Modulo dimostrazione: gira la stessa sequenza che vedi nel modulo di attivazione.

PARTECIPANTI: UNO O DUE

E-motion può essere giocata da due persone simultaneamente, ciascuna delle quali controlla una propria nave. Entrambi i giocatori devono cooperare per finire un livello. I giocatori condividono un unico punteggio.

CONTROLLI JOYSTICK/TASTIERA

Questi possono essere impostati a seconda delle preferenze. Nota: Su Atari ST, giocare in due con la tastiera risulta in una limitazione perché si possono scoprire solo due tasti alla volta.

MODULO DI CONTROLLO: NORMALE O ALTERNATIVO

Il modulo più comunemente riconosciuto da tutti è quello di sinistra-destra-sposta usato come default. Alternativamente, comunque, c'è un altro modulo dove sinistra e destra funzionano normalmente ma dove SU accelera e GIU frena.

VELOCITÀ DI ROTAZIONE: VELOCE O LENTA

Se trovi difficile controllare la nave, regola la velocità di rotazione su LNTO. La nave prenderà a ruotare a velocità dimezzata.

Dopo aver selezionato le opzioni, premi FUOCO per iniziare il gioco. Le tue preferenze vengono memorizzate per il resto della sessione, in modo che puoi passare oltre il menu premendo FUOCO due volte al pagina titolo.

CONTROLLI

	CBM 64	Spectrum	Amstrad	Atari ST/Amiga	IBM PC
--	--------	----------	---------	----------------	--------

GIOCATORE 1					
Su	W	Q	Q	W	
Giù	X	A	A	X	
Sinistra	A	Z	Z	A	
Destra	S	X	X	S	
Fuoco	BARRA	C	C	BARRA	

GIOCATORE 2					
Su	I	P	P	I	↑ 0 su numeri
Giù	,	L	L	↓ 0 su numeri	
Sinistra	K	B	B	← 0 su numeri	
Destra	L	N	N	→ 0 su numeri	
Fuoco	RETURN	M	M	0 su numeri	

GENERALE					
Pausa	P	H	H	P	
Abbandona	Tasto CBM	F & G	ESC		
Salva Gioco	D				
Ripristina					
Gioco Salvato	R				
Sonoroso					F9

MODULO CONTROLLO 1	MODULO CONTROLLO 2				
Su	ROVESCIA	RALLENTA			
Giù	RUOTA SINISTRA	RUOTA SINISTRA			
Sinistra	RUOTA DESTRA	RUOTA DESTRA			
Destra	SPINGE	ROVESCIA			
Fuoco					

PUNTEGGIO

I punti vengono assegnati per spingere le sfere: 200, 250 o 300 punti, a seconda del colore delle sfere. Al termine di ciascun livello, viene assegnato un premio di 500 punti se non sono state create capsule. Un premio di 1000 punti viene assegnato se nessuna sfera esplode durante il livello. Ogni 20.000 punti, viene assegnata una vita supplementare.

E-motion è stato concepito, disegnato e programmato da The Assembly Line. Materiale artistico aggiunto della Blue Turtle. Conversione a 8-bit della The Code Monkeys. Supporto tecnico a amministrativo della U.S. Gold Ltd.

Il programma è coperto da copyright. Qualunque trasmissione, diffusione, esecuzione pubblica, copiatura o registrazione, noleggio, leasing, affitto e vendita sotto qualunque modulo di scambio e riacquisto, in qualunque maniera effettuati, è strettamente vietato se privo di autorizzazione.